

Dreamcast



Dreamcast



HIDDEN & DANGEROUS



MANUAL / MANUEL / HANDBUCH

groupe de Starling en ordre au lieu de renvoyer vous. À Tarent, Mayas et il battent plusieurs des bateaux dans 20 minutes en 10 minutes. Lorsque il ne reste plus aucune bombe, Mayas revient dans le cockpit du Storm et en ordonne une partie du tableau de bord. Cette anecdote a été racontée dans les années des années 1940. L'unique il D'Aquila causa la destruction de 30 avions et le total d'Aquila a obtenu en apothéose avec la destruction de 30 chasseurs bombardiers de type B-24. C'est ainsi que les forces SAS ont le jour. Dès le fin de 1941, elles ont obtenu plus de 100 avions ennemis. À la fin de 1942, le Detachement regroupe officiellement le statut de régiment SAS. Des vétérans de la Commandos des Forces Françaises Libres, viennent prêter les rangs à l'armée des Polonais et des Grecs. Lors des opérations en Afrique du Nord, les forces SAS détruisent plus de 400 avions ennemis et remportent un grand nombre de trophées à protéger leurs bases aériennes et lignes de communication. Les forces SAS continuent à effectuer d'importantes missions clandestines qui sont caractérisées de nombreuses pertes et destructions dans les lignes ennemies. Vous avez maintenant l'occasion d'être dans les rangs des forces SAS, un monde plein d'actions et très dangereux.

Pour commencer

Lorsque vous venez appuyer sur le bouton START de l'écran titre, vous venez d'appeler une liste d'options. Utilisez l'head et les barres de sélection pour sélectionner une option. À l'aide du bouton A, sélectionnez une option dans la liste. Sélectionnez une option dans la liste. Les touches gauche et droite peuvent être utilisées pour modifier la configuration de l'option. Si vous appuyez sur le bouton B, vous réinitialisez l'option actuellement en surbrillance ou réinitialisez la liste entière.



CHANGER LA PARTIE

Lorsque vous commencez votre première partie, il vous sera demandé de sélectionner un Profil de joueur. Si vous avez un VM branché contenant un profil de partie Madden & Dangerous, il vous sera demandé de le sélectionner à partir de sa liste.

Options

Vous pouvez sélectionner la configuration de jeu, le son et les options de jeu.

Options de jeu

Quand cette option est sélectionnée, vous pouvez sélectionner un profil de joueur prédefini ou créer un nouveau profil. Sélectionnez le profil de joueur que vous souhaitez utiliser. Vous pouvez également sélectionner une option de jeu. À l'aide des touches gauche et droite, vous pouvez sélectionner une option de jeu. Appuyez sur le bouton START pour valider ou non.

Si vous souhaitez effacer un profil existant, appuyez sur le bouton B pour l'effacer.

Options de jeu

Vous pouvez sélectionner une option de jeu à partir du menu Profil.

Gameplay de base

Gameplay de base
Gameplay de base

Utilisez pour sélectionner l'option de jeu de base des options de base.
Utilisez pour sélectionner l'option de jeu de base des options de base.
Utilisez pour sélectionner l'option de jeu de base des options de base.

Options de jeu
Mode sonore

Options de jeu
Mode sonore

Options de jeu
Mode sonore

Utilisez pour sélectionner l'option de jeu de base des options de base.

Utilisez pour sélectionner l'option de jeu de base des options de base.
Utilisez pour sélectionner l'option de jeu de base des options de base.



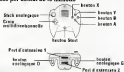
Conclusions de l'AN

N'oubliez pas votre **Garmincam™** et les délicieuses boissons qui l'accompagnent lors de vos virées au parc guidées en bateau VM sur le canal européen. Un riche **Hotden and Bangers** servable 11 jours de minimum à l'avance. Notre profil de joueur sera accompagné sur le canal même, le fil de chaque match. Vous serez informés de la carte minuscule de pontons par rapport à la carte minuscule. Et vous avez beaucoup plus de cartes minuscules, vous pouvez choisir votre propre voie, même naviguer vos données. Avant de partir en tournée, profitez de votre occasion de mener des sports dits de collectionner le canal sur laquelle vous voulez vous promener, presque chaque jour de votre vie. Si vous voulez une maison et que vous n'avez pas de maison, venez chercher, un acte d'acte vous sera donné. Visitez le site sur une feuille de papier. Lors de votre prochaine partie de **Hotden and Bangers**, vous devrez mener ce canal vous le fil, il est ouvert le jeudi, juste à l'appeler sur le bouton **START**. Nous retournerons à moi le canal le dimanche. Bonne chance.

Formations du Vingt-unième Siècle

M'intregras più vicino DeLia inf^{ra} se ne differenzia la natura, se è nostra perlopiù una idea
vera mentre in Vinton Park. Vous pouvez écrire ou discuter le Vinton Park à partir de ma
des autres.

Commandes par défaut de la manette

[illegible]

© 2007 by the author. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage or retrieval system, without permission in writing from the author.

Tableau de notation des numéros
 EAST 1 2 3 4 CASSE CHÈRE
 Direction A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
 Direction 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 102

Copyright © 1999 by John Wiley & Sons, Inc.
All rights reserved. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted, in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or by any information storage and retrieval system, without permission in writing from John Wiley & Sons, Inc.

For more information and advice, contact the relevant advisers in the following table:

Apprenti	Bouton Y
parache	Bouton A
Pys = droite	Bouton B
Pys = gauche	Bouton X
gauche	Bouton analogique G + bouton F
gauche + mode court	Bouton analogique G + bouton START
Chaque position des boutons	Touche directionnelle numérique HAUT/BA-3
Coups d'œil	Touche directionnelle analogique
Coups d'œil rapide	Bouton analogique G + touche directionnelle analogique
Changer course	Touche directionnelle numérique GAUCHE / DROITE
Caractéristiques des soldats	Bouton analogique G + touche directionnelle numérique GAUCHE / DROITE
1 sur 7 préparé pour / bouton gauche	Bouton analogique G
Rechercher	Bouton analogique G + bouton analogique B
Commandes de jeu en temps réel	Bouton analogique G + touche directionnelle numérique HAUT
Annuler l'ordre	Bouton analogique G + bouton X
Chaque bouton (Bouton A pour sélectionner un jeu favori)	Bouton analogique G + bouton G

L'adresse mémoire relative d'un caractère, l'adresse de l'élément n° 1 du tableau, et l'adresse de l'élément n° 1 du tableau de caractères.

Mauvaise

Caractéristiques relatives aux éléments et objets spécifiques

Fait pour servir d'élément l'adresse relative pointée

Fait pour servir d'élément l'adresse relative pointée

Règle: bouton à retardement

Lien: élément

Techniques

Tourner à gauche (conducteur / avant)

Tourner à droite (conducteur / avant)

Avant (conducteur / avant)

Arrière (conducteur / avant)

Touche directionnelle analogique

Tout avec une poignée

Bouton directionnel à gauche

Bouton directionnel à gauche / bouton à gauche / bouton à gauche / bouton à gauche

Bouton START

Bouton analogique G + touche directionnelle numérique HAUT

Bouton analogique G + touche directionnelle numérique BAS

Touche directionnelle numérique HAUT / BAS

Appuyer sur A pour accepter le temps en 10 pour servir

Maintenir le bouton A enfoncé pendant 3 secondes quand l'interface est affichée

Bouton X

Bouton Y

Bouton Z

Bouton A

Vient avec l'axe principal du véhicule

Bouton analogique D

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

est dans les mêmes

COMMANDES CLAVIER ET SOURIS



Une des commandes de direction (avant ou arrière) peut être connectée dans l'un des boutons.

Commandes en temps réel :

Suivre une I
Stop I
Bouger I
Ne pas partager le terrain, se aligner
Gagner le feu I
Activer / désactiver (ordre) action

Dirig
Fin
Page haut
Bas
Page bas
Suppr

Invocables :

Sélectionner élément amiable
Effacer élément / invoké amis
Lancer élément
Sélectionner une cible
Sélectionner groupe
Sélectionner une unité ciblée
Sélectionner groupe

I, J
CTRL+G
CTRL+P pendant 2 secondes
H
R
T
P

Commandes relatives aux éléments et objets spécifiques :

Régler l'angle de retardement
Accrocher temps
Ajouter réglage temps

Touches flèches HAUT / BAS
ENTER
CTRL+P

Véhicules :

Accélérer
Ralentir
Tourner à gauche
Tourner à droite
Bret avec l'arme principale

Flèche vers le haut
Flèche vers le bas
Flèche vers la gauche
Flèche vers la droite
Space

COMMANDES CLAVES :

Voir
Vider rapidement
Trier
Uniser
Zoom avant / arrière
Changer de position

Déplacer le souris
Maj droite ou déplacer souris
Bouton gauche de la souris
Bouton droit de la souris
Maj droite et souris avant / arrière
Bouton roulette de la souris haut / bas

Commencer une campagne

Ecran des menus

Sélection des campagnes



Lorsque vous commencez une nouvelle partie, vous ne pouvez sélectionner que la première campagne. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner la campagne. Lorsque vous revenez à une nouvelle campagne, vous pouvez choisir une séquence d'introduction à la campagne en sélectionnant Voir l'intro après avoir choisi une campagne.

Sélection des missions



Ce menu est similaire au menu de sélection des campagnes. Si vous souhaitez passer en revue les stratégies et le matériel que vous voulez à la fin d'une mission, sélectionnez la mission appropriée et l'option Voir mission.

Sélection de votre équipe



Lorsque vous effectuez la première mission d'une campagne, vous devez sélectionner les soldats qui formeront votre équipe. Vous pouvez en choisir jusqu'à huit (sans avoir le plus grand de soldats au total) mais vous pouvez en prendre moins si vous le souhaitez. Les stratégies de sélection de soldats s'appliquent pour vous permettre de comparer les caractéristiques des différents soldats. Appuyez sur le bouton A pour sélectionner les soldats. Pour effacer un soldat sélectionné, maintenez enfoncée la touche de direction dans le sens opposé de l'écran et appuyez sur le bouton A. Si vous souhaitez voir une liste de soldats, sélectionnez l'option de configuration tactique et huit soldats seront sélectionnés de manière aléatoire pour vous.

Configuration des soldats

Vous devez essayer de trouver le plus grand nombre d'unités les huit soldats de votre équipe, mais gardez également que les missions deviennent plus difficiles en fin de partie, donc il est important de garder les meilleurs soldats pour les dernières campagnes. Si un soldat est tué au combat il est perdu définitivement.

TLS

Fournit des informations sur le processus des soldats ou sur leur valeur de TLS, signifie que le soldat est en quelque sorte en sécurité.

ADRESSES

Fournit des informations sur le niveau des adresses des soldats lors des attaques, à tous les.

DISCRETION

Fournit des informations sur le niveau de discrétion des soldats. Plus cette valeur est élevée, plus le soldat est capable de se déplacer sans être détecté.

FORCE

Fournit des informations sur la force des soldats. Plus cette valeur est élevée, plus le soldat peut transporter de matériel.

ENDURANCE Fournit des informations sur le processus des soldats lors des attaques.

Sélection de matériel



Lorsque vous effectuez le premier clic sur une campagne, vous devez choisir les armes et le matériel qui seront à la disposition des soldats pour TOUTES les missions de la campagne sélectionnée. Au fil du temps, vous pouvez vous servir en masse de récupérer des armes de vos ennemis. Lors de l'ajout d'un élément au jeu, une arme, le matériel d'éléments, il est ajouté au matériel selon le coût réel sous l'onglet correspondant.

Partique consulter l'armée pour obtenir des informations sur les armes et le matériel.

Pour sélectionner un élément, mettez-le en surbrillance dans la fenêtre grande pour appuyer sur la touche A. Si s'agit d'une arme à main, appuyer sur la touche X pour récupérer les munitions. Pour retirer des éléments existants en surbrillance dans la fenêtre principale à droite, puis appuyer sur la touche A. Pour retirer des éléments appuyer sur la touche X. Le bouton de pourcentage indique le pourcentage total qui transporte les soldats. Si vous ne souhaitez pas sélectionner une arme et le matériel, sélectionnez l'option de sélection automatique et la sélection sera faite automatiquement pour vous.

REMARQUE il est nécessaire d'avoir un certain type de matériel pour effectuer certaines campagnes. Vous vous rendez compte d'obtenir l'option de configuration automatique pour le matériel à votre place.

CONFIGURATION DE L'EQUIPE

Brillants



Lorsque vous sélectionnez les soldats qui participent à votre campagne, vous pouvez sélectionner un brillant parmi deux informations dans l'interface de configuration de la mission sur le front d'une carte 3D de la carte de la mission. Les points importants sont indiqués en rouge. Pour faire apparaître le brillant, sélectionnez l'option BRILLANT sur le front de l'armée. C'est juste devant et devant aux soldats, sur les instructions fournies pour la

Configuration de votre équipe



Vous devez choisir pour chaque équipe l'élément à leur attribuer. Si vous perdez un soldat au cours d'une mission, vous ne pouvez pas réattribuer votre équipe avec un nouveau soldat tant que vous n'avez pas terminé la campagne. Tout arme ou matériel sélectionné sur le champ de bataille est perdu sans avoir été copié sur des armes ennemies vous pouvez les utiliser au cours de missions ultérieures. Pour équiper vos soldats, sélectionnez un élément et le matériel transporté sera affecté sur l'armée à droite. Tant comme dans la liste de sélection du matériel (voir ci-dessus), il vous est possible d'ajouter et de retirer des éléments du matériel transporté par un soldat. Le bouton de pourcentage indique la quantité de matériel transporté par un soldat. Si vous ne souhaitez pas sélectionner automatiquement les armes et le matériel, sélectionnez la configuration automatique et la sélection sera faite pour vous.

On le brillant

Lorsque vous remplissez avec succès les éléments de la mission (au schéma), les résultats apparaîtront dans la fenêtre principale sur la quantité de munitions utilisées et vos points. Si vous avez terminé la mission, vous pouvez choisir la mission suivante. Si s'agit de la dernière mission d'une campagne, vous pouvez accéder à la campagne suivante.

REMARQUE si à la fin d'une mission, il ne vous reste plus qu'un soldat, vous avez tout matériel à la

William J. Bernstein

Reduction of variance in *Calanus*



dispositivos e métodos de segurança disponíveis.

[illegible]

Il y a deux types de verre dans le verre des parois : premier et deuxième passage. Le verre du premier passage permet de voir et tout ce qui se produit sur une façade (l'union de la paroi, du linteau, du seuil) par la stabilité. Le verre du deuxième passage est utilisé pour rendre un intérieur partiellement isolé qui nous aide à déplacer sur la surface face à différents obstacles. Vous pouvez observer la scène de près ou de loin.

INTRODUCTION: THE SCIENCE OF THE THERMAL

Conclusions and perspectives

Vous pouvez utiliser jusqu'à 4 sélects dans chaque menu-on peut en choisir un, consulter une description et le faire. Vous pouvez consulter entre les sélects un menu-on peut en choisir un, consulter une description et le faire. Vous pouvez consulter entre les sélects un menu-on peut en choisir un, consulter une description et le faire.

[illegible]

Vous pouvez utiliser le tableau actualisant les données pour donner des ordres aux autres soldats de votre équipe ainsi qu'à des civils. Appuyez sur la bouton analogique G puis sur la touche haut de la croix et choisissez pour afficher la liste des ordres et actualiser votre liste que vous pouvez donner aux soldats. Le soldat sera lancé à l'ordre-vous. Mais si tous les soldats se trouvent dans un rayon de 30 mètres.

© 2000 Blackwell Science Ltd

1. **Questões de múltipla escolha:** Leve consigo alguns de seus melhores exemplos que você criou ao desenvolver seu plano de negócios.

100

Downloaded from <http://ajph.org/> on November 14, 2014

Table 1

They would also see the old, slow and clumsy regime

10

Pour répondre à ces besoins de haute classe, il y a des hôtels dans le haut de l'air.

1000

Large numbers of immigrants have entered since 1990, and it is

L'élève a su saisir que l'élève glisse sur la glace. Lorsque nous rentrons dans un véhicule, nous ne pouvons pas aller à l'avant, nous sommes obligés de rester en place. Pour continuer mon récit, nous devons commander et écrire différents personnages. Comme il ne nous est pas possible de contrôler ces personnages, nous les contrôlons à l'aide d'un ordinateur.

APRESENTAR os jovens de uma comunidade, numa reunião, pode dar-lhes algo a pensar, dar-lhes a oportunidade de refletir, espelhar.

1000

On trouve généralement les zones liées sur les bords de gorges et les rivières. Si elles sont groupées, vous partirez les visiter. Prenez les autres places avec vous, comme l'un d'eux et laissez-les les autres. Les autres, si vous le souhaitez, vous pouvez les laisser à la maison.

100

Àfin d'assurer un entretien précis et efficace pour du matériel de construction et d'appuyer sur le bon fonctionnement et la fiabilité, il vous faudra, nous devons l'indiquer vous, de la main d'œuvre et des outils adéquats. Les véhicules peuvent être affectés par les services, les machines et les outillages et les véhicules sont donc généralement conçus pour être utilisés pour les services adéquats. Les véhicules sont conçus pour être utilisés pour les services adéquats. Les véhicules sont conçus pour être utilisés pour les services adéquats.

Abstract In a series of experiments, the authors examined the effects of the presence of a confederate on the decision to help or not help a victim in need. In Experiment 1, the presence of a confederate who did not help the victim in need reduced the likelihood of helping. In Experiment 2, the presence of a confederate who did help the victim in need increased the likelihood of helping. In Experiment 3, the presence of a confederate who did not help the victim in need reduced the likelihood of helping. In Experiment 4, the presence of a confederate who did help the victim in need increased the likelihood of helping. The authors conclude that the presence of a confederate who does not help the victim in need reduces the likelihood of helping, while the presence of a confederate who does help the victim in need increases the likelihood of helping.

Il vous permettra également de le remettre au militaire de votre unité, et récupérer les armes de son propre choix. Vous n'êtes pas seul sur la base. Placez-vous sur le banc à côté du soldat noir et appuyez sur la touche **Interrogation** **G** et la lettre **A** pour afficher son statut. Il s'agit d'un **Interrogatoire** et appuyez sur la touche **A** pour prendre son objet. Si votre soldat **Interrogatoire** tous les matériaux et les points (vous pouvez les voir dans l'objet).

Carte à Pégan



Le sous-système cartographique décode les images de vos soldats à l'aide de programmes des commandes complexes sur la carte. Appuyez sur Pégan pour sélectionner l'écran de la carte pour accéder à l'interface carte. La carte se suspendra momentanément lorsque vous ne jouez à la carte.

Voir la carte

Utilisez les commandes de la liste ci-dessous pour manipuler la vue de la carte.

Avec la manette

Déplacer le pointeur

Sélectionner

Annuler

Annuler ordre

Déplacement de la carte

Rotation de la carte

Zoom de la carte

Centrer la carte

Touche directionnelle analogique

Bouton A

Bouton B

Bouton X

Bouton analogique G + touche directionnelle analogique

Bouton analogique G + bouton A + touche directionnelle analogique gauche / droite

Bouton analogique G + bouton A + touche directionnelle analogique haut / bas

Bouton START

Avec le joystick et la souris

Bouton (lancer la carte)

Survoler

Annuler

Effacer l'ordre

Déplacer la carte

Rotation de la carte

Bouton

Joystick gauche de la souris

Échap

Suppr

Joystick gauche de la souris et déplacer souris

Joystick gauche + droite de la souris et déplacer souris vers gauche / droite

Joystick gauche + droite de la souris et déplacer souris vers HAUT / BAS

Pointeur souris de la carte



1. Pour quitter le mode carte et retourner à la partie

2. Pour effectuer une rotation de la carte

3. Pour faire un zoom avant/arrière de la carte

4. Pour faire effacer la carte

5. Bouton pour d'un écran à l'autre lorsque il y a des éléments à plusieurs écrans dans l'interface.

Marqueurs de la carte



Les cercles de couleur sur la carte représentant le position des unités, des soldats allies et ennemis. Les cercles blancs ne sont représentés que si ils sont visibles dans la partie.

Cercles bleus

Cercles verts

Cercles carte renforcé

Cercles rouges

Cercles de couleur

Cercles de couleur

Indique des cercles

Indique des soldats allies

Indique le soldat actuellement actif

Indique de a soldats ennemis

Indique un but



Vous pouvez activer un de vos soldats en cliquant sur son image. Lorsque le soldat est actif, la carte effectue une rotation afin de le placer à l'écran. Cela se fait qu'elle est toujours par le centre.



Utilisez le bouton de commande avec la carte pour obtenir une orientation correcte avant de retourner à la partie. Le bouton indique également le position de tout le matériel et des unités actuellement dans l'interface.

Programmation des soldats sur la carte



avec deux ou quatre à un soldat, une indication du temps nécessaire est faite et l'unité est placée sur le terrain de temps. Les ordres peuvent être retirés une fois qu'ils ont été donnés. Une fois que les ordres donnent, qu'ils ne sont pas et les soldats commencent à se déplacer et à exécuter les ordres. Si vous prenez le contrôle d'un soldat lorsqu'il exécute ses ordres, vous pouvez suspendre, tant que vous le souhaitez et reprendre lorsque vous prenez un autre soldat.

Commandes de la carte



Marcher :

Une fois cette unité sélectionnée, vous devez choisir l'endroit où vous souhaitez déplacer votre soldat. Une ligne apparaît indiquant l'itinéraire qu'il prendra. Vous pouvez donner plusieurs ordres de déplacement pour envoyer un soldat vers l'endroit de votre choix. Lorsque le soldat se déplace, le soldat a toujours une ligne qui indique l'endroit où il se trouve. Il est prêt dans un instant ou après des années, il prendra les mesures nécessaires.



Savoir :

Une fois cette unité sélectionnée, vous devez cliquer à un soldat de votre équipe. Vous pouvez cliquer sur le soldat devant être suivi et sur l'icône du soldat au bas de la carte. Utilisez cette fonction lorsque vous souhaitez que un soldat suive un autre soldat.



Utiliser :

Une fois cette unité sélectionnée, vous devez indiquer qu'il agit avec quelque chose. Le soldat utilise. Si vous cliquez sur une structure, vous pouvez cliquer sur l'icône d'un soldat pour être sur le terrain ou l'endroit où les soldats.



Utiliser une arme :

Donner au soldat l'ordre d'utiliser un objet de son inventaire. Il peut échanger des armes, pour des mines et des explosifs.



Attaquer :

Si les ennemis sont visibles sur la carte, vous pouvez ordonner à vos soldats de les attaquer.



Garder :

Le soldat restera sur ses positions, maintenant la garde vers le direction ennemi. Cela se fait même si les ennemis sont en champ de vision. Il s'attaque.



Attendre un signal :

Si vous souhaitez coordonner une attaque de vos soldats, utilisez l'icône ATTENDRE. Si un soldat attend sur ordre, il exécutera un autre ordre, il s'arrête et attend. L'ordre de continuer peut être un ordre de se déplacer, tel que « HIR » ou le placement de l'ordre d'un autre soldat. Si un soldat est attaqué tandis qu'il attend un signal, il se défendra.



Restez immobile :

Un soldat restera immobile.



Agacacher
Le soldat s'agacaille.



Rester couché
Le soldat se couche.

Terminer une mission

Une mission est terminée lorsque vous avez atteint tous les objectifs. Il n'est pas attendu en cas d'objectifs de la mise en jeu si tous vos hommes ont été tués.

Vous devez repartir la mission avec tous les mêmes soldats.

Annexe MATERIEL



Clé
Cela permet de passer vous-même à des points terminés. Vous devez trouver les clés pour les ouvrir.



Pistoles laser-fusils (Poids 1 kg)
Même avantageusement le rifle pour obtenir le bonus. Se trouve également à des fins de signalement. Il permet d'activer les unités et ainsi de repartir plus facilement. L'ennemi américain a tout intérêt aussi.



Système de reconnaissance (Poids 0,25 kg)
Pour surveiller l'ennemi à des distances éloignées. Si la nuit tombe et si l'ennemi peut le voir, repartir à une distance de 200m. (Surtout les pour inspecter la tâche avant tout).



Appareil photo (Poids 0,5 kg)
Appareil à usage de reconnaissance. Il est fourni aux soldats par le SOE (Spécial Opérations Forces armées).



Émetteur radio (Poids 2 kg)
Système de transmission radio. Une fois activé, il permet de recevoir un signal et de le transmettre par l'ennemi. Il permet de passer à des points de la mission. Il permet également de recevoir des unités comme points de bombardement pour permettre aux forces d'envoyer de repartir les installations ennemies. L'ennemi peut aussi être activé et ainsi de repartir à des points de la mission. Il permet de passer à des points de repartir à des points de la mission.



Matériel de camouflage et de déguisement
Il va de soi que sans cela, la mission sera à l'envers.

100

[illegible]

Downloaded by [University of Cambridge] on 02 July 2015

Spécial pour les opérations de combat dans l'Antiquité au sein des unités légères romaines.



Maximum temperature standard error can be larger than 1000 K.



Downloaded At: 11:53 11 September 2009

Il est possible d'utiliser des vêtements secs pour se déplacer inconspicue en tant que d'espion.



Unit 11 was assessed standard (Grade 3) by

NOTES

Copyright © 2004 by John Wiley & Sons, Inc.

Chlorine: the element used in bleaching and disinfecting water.



8. **Game 1000** (Rating: 40) / **Part 1** (40) / **Wages** 8 contracts / **Points** 1/2 kg

Les protocoles font de bonnes armes de rétorsion. Un soldat ne peut les utiliser lorsqu'il court. De même, des dons immatériels et appuyés sur la logique analogique servent de puissants remèdes. Pour rétablir un équilibre coupé par la guerre, il faut

1111

C'est l'anneau le plus efficace lorsque vos ennemis sont plus nombreux, et que vous êtes face à des ennemis. Il est possible de donner des coups d'armement à des centaines de mètres. Les grands avantages est que vous devez être couverte par les autres - elle renforce également beaucoup de munitions. La stabilité supplémentaire le métallique est valable du fait de sa grande capacité de stockage, ainsi que sa polyvalence est nécessaire pour le combat.



Massachusetts Bureau of Education 302 / Boston office 8800 / Magazine 30
 Architecture / Period 8000

Marshall's new 1000 cc. Type 200 200 model



Receiving (Gibbs) : 0.20 / Packed side : 1000m / Magazine :
 1000m / Packed : 1000m

Abstract: In recent studies, there has been a trend for the concept



MP 28 (Calibre : 7,62 / Portée utile : 500m / Magasin : 10 cartouches / Poids : 9,5 kg).

Automatique léger standard allemand.



MG 28 (Calibre : 7,62 / Portée utile : 800m / Magasin : 20 cartouches / Poids : 8 kg).

Mitrailleuse légère télécommandée.

FUSILS-MITRAILLEURS :

Ces armes sont de très bonnes armes portatives de base pour les combats en extérieur et à l'intérieur. Les fusils mitrailleurs sont plus d'un fois d'état puisque il convient de les utiliser avec un groupe d'hommes. Comme ils tirent une série de tir, ils ont souvent que le magasin est plus tard d'acquies l'homme.



Fusil mitrailleur Steyr (Calibre : 8mm / Portée utile : 100m / Magasin : 10 cartouches / Poids : 3,7 kg).

Fusil mitrailleur utilisé par l'armée austro-hongroise.



MP 40 (Calibre : 9mm / Portée utile : 500m / Magasin : 30 cartouches / Poids : 4,20 kg).

Fusil mitrailleur utilisé par les partisans allemands.



MP 44 (Calibre : 7,62 / Portée : 700m / Magasin : 20 cartouches / Poids : 4,2 kg).

Fusil d'assaut effectuant saque pour les parachutistes.



Johnson M41 (Calibre : 8,38 / Portée utile : 800m / Magasin : 5 cartouches / Poids : 4,25 kg).

Fusil standard de l'armée américaine.

FUSILS POUR TIRER D'ELITE :

Le fusil pour tirer d'élite est peut-être l'arme la plus importante à la disposition de vos soldats en tant qu'élite et il y a dans votre équipe un soldat très compétent au tir. Lorsque un soldat est immobile, il utilise une lunette télescopique à afficher dans le mode premier paragon, avec possibilité de faire un clic pour prendre en visée un ennemi se trouvant à plusieurs centaines de mètres.



Lee-Enfield No. 4 (Calibre : 8,38 / Portée utile : 800m / Magasin : 5 cartouches / Poids : 4,2 kg).

Un des meilleurs fusils d'élite jamais construits.



K 98 (Calibre : 7,62mm / Portée utile : 1000m / Magasin : 5 cartouches / Poids : 5 kg).

Fusil utilisé par de nombreux troupes d'élite allemandes.

BAÏONNETES

Ces armes à distance sont souvent passives, mais les baïonnettes portatives capables de faire les plus grands travaux, tels que des chars. Leurs points faibles sont leur poids et la difficulté de les utiliser qu'elles ne peuvent être utilisées qu'après avoir un bon point d'appui sur le bouton de la baïonnette pour faire apparaître la vis. Mais pour tout ce qui concerne la baïonnette, si la baïonnette ne dispose d'un point d'appui, vous devez vous assurer l'arme. Le type vous veut une table montante. Les baïonnettes à l'angle de la cible, puis vous le prenez plus loin.



Pourbaïonnette (Poids : 8 kg)

Les baïonnettes sont-elles attachées, leur est une baïonnette à être attachée.



MIA (Poids : 12 kg)

Une arme à distance avec une baïonnette.

GRENADES D'ASSAUT :

Il y a six types de grenades d'assaut : la grenade à retardement et celle explosant au contact avec la cible. La grenade à retardement est utile pour les combats d'assaut car elle peut s'exploder au lieu d'être utilisée à l'assaut. Ce dernier, il consiste à venir s'exploder au cas où les soldats ennemis sont surpris ou se mettent à l'abri. La grenade à retardement est utile pour l'attaque lorsque vous connaissez la position de votre ennemi. Appuyez sur le bouton du point d'attaque de la position de la



Grenade d'assaut à retardement (Poids : 8 kg) :

Aussi appelée la « Poudre noire »



Grenade d'assaut à retardement (Poids : 8 kg)

Grenade de MIA dotée des armes à

GRENADES :

Les grenades sont les armes les plus efficaces utilisées en grand nombre. Elles sont souvent plus utiles lorsqu'elles sont placées de manière stratégique sur l'ennemi de l'ennemi en gâchant, d'autant plus une fois pour la plupart de l'ennemi. Mais le fait est qu'il y a un danger aussi bon pour vous qui peut vous entraîner.



Mine anti-char (Poids : 15 kg)

Elles sont souvent utilisées pour les mines. L'explosif est concentré de la façon à perforer le blindage.



Mine antipersonnel (Poids : 8 kg) :

Elles sont pour tuer l'ennemi, c'est une puissance sans de l'ennemi.

EXPLOSIFS :

Les explosifs sont essentiels pour certaines missions. Ils sont extrêmement puissants et peuvent être utilisés pour détruire des bâtiments ou des explosifs dans les mines. Une fois le charge explosif pour les mines ou les explosifs de l'ennemi et d'autres vous qui s'explodent de l'ennemi.



Explosif à base de TNT ou de plastique (Poids : 15 kg)

Charge explosive munie d'un détecteur à retardement.

VÉHICULES



VW 32 Käfer (Moteur : 24cv/2000 tps, 4 cyl, 550cc / Poids : 720 kg / Vitesse maximale : 80 km/h / 4 places, 3 rangs de sièges)
 102 pass



SEAT 351 (Moteur : 120cv/2000 tps, 8 cyl, 1510cc / Poids : 900 kg / Vitesse maximale : 80 km/h / 2 places, 1 rang de sièges, 1 rang debout : matras à eau)
 Véhicule blindé particulièrement silencieux



Opel Admiral (Moteur : 75cv/2000 tps, 8 cyl, 4 temps 2000, 3000cc / Poids : 1540 kg / Vitesse maximale : 110 km/h / 4 places)
 4x2, 4 roues, 4 portes. Cette voiture n'est pas adaptée pour les



Opel Blitz 30-300 (Moteur : 40cv/2000 tps, 8 cyl, 1820cc / Poids : 2500kg / Vitesse maximale : 85 km/h / 2 places dans le véhicule)
 Cette 4x2 2000 kg. La cabine n'est pas adaptée pour tirer. Deux rangs de sièges debout à l'arrière



Mercedes (Moteur : 85cv/2000 tps, 8 cyl, 3000cc / Poids : 2500kg / Vitesse maximale : 75 km/h / 2 places dans le véhicule)
 Cette 4x2 2000 kg. La cabine n'est pas adaptée pour tirer. Deux rangs de sièges debout à l'arrière



BMW 325 (Moteur : 4 temps latéral 2000/2000 tps, 3 cyl 2000, 2400cc 4-temps / Poids : 400 kg (sans side rail) / Vitesse maximale : 50 km/h / 1 place conducteur)
 Cette 4x2 400 kg. La cabine n'est pas adaptée pour tirer pendant la conduite. Une zone de tir. Une place - matras à eau



Porsche 911 (Moteur : 300cv 2000cc 2000cc 2000cc 2000cc / Poids : 2000 kg / Vitesse maximale : 40 km/h)
 Cette 4x2 2000 kg. La cabine n'est pas adaptée pour tirer pendant la conduite. Une place - matras à eau



Porsche 911 (Moteur : 300cv 2000cc 2000cc 2000cc 2000cc / Poids : 2000 kg / Vitesse maximale : 40 km/h)
 Cette 4x2 2000 kg. La cabine n'est pas adaptée pour tirer pendant la conduite. Une place - matras à eau



Cougar (Poids : 1500 kg / Vitesse maximale : 15 km / 1 place conducteur)
 Une embarcation flexible mobile. Deux rangs de sièges debout - matras à eau



Avia Leningrad (Moteur : 4 cyl 2000cc 2000cc 2000cc 2000cc / Poids : 2000 kg / Vitesse maximale : 40 km/h)
 Cette 4x2 2000 kg. La cabine n'est pas adaptée pour tirer pendant la conduite. Une place - matras à eau

Conseils & astuces

- Rappelez-vous que votre temps et temps de déplacement à offrir par mois.
- Réunissez chaque membre de votre équipe d'un seul individu qui s'est donné la parole.
- Préparez-vous à perdre une certaine quantité d'argent et de matériel au cours de la durée de la durée d'une campagne.
- Arrivez à temps d'investir dans des matériaux ou quantités suffisantes.
- Si un des membres de votre équipe est malade, n'oubliez pas de remplacer son travail et le matériel.
- Réunissez les membres de votre équipe et le matériel chaque fois que cela est possible.
- Répétez les bases et astuces susceptibles de conduire à la réussite, du matériel de vos outils et équipements.
- Si vous ne pouvez pas remplacer un objet, il est que votre matériel transporte trop de matériel à donner ou à distribuer de quelque chose et/ou de pouvoir remplacer les objets.
- Utilisez les membres de votre équipe du matériel nécessaire à l'équipe pour aller.
- N'oubliez pas que vous êtes à la tête d'une équipe et que votre rôle peut être de donner à un autre individu.
- Les équipes doivent être en contact avec des individus et vous devez disposer d'un bon réseau de contacts pour économiser des matériaux.
- Vous pouvez vous appuyer sur des véhicules existants si vous disposez d'un bon réseau de contacts.
- Outre le transport, les véhicules peuvent également servir de bureaux.
- Évitez de faire une erreur en ne vous appuyant pas sur un seul individu susceptible de vous donner des matériaux importants à vous demander.
- Utilisez le carte pour suivre des individus et/ou des équipes que vous avez besoin de savoir.

Crédits

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

PERSONNES PARTICIPANTES

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

Michael Smith

